

「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」
平成16年度採択研究代表者

稲蔭 正彦

(慶應義塾大学環境情報学部 教授)

「ユビキタス・コンテンツ制作支援システムの研究」

1. 研究実施の概要

ユビキタスコンテンツは、従来のコンテンツと人との関係に対して革新的な関係を提案し、ユビキタス社会のライフスタイル、ワークスタイル、ラーニングスタイルに適応した、新しい感動と経験を提供する斬新なコンテンツ概念である。本研究では、ユビキタスコンテンツの制作を支援するための開発環境をツールキットとして提供し、良質なユビキタスコンテンツを数多く創出することを目標としている。平成16年度は、研究初年度であるため、コンテンツ、システム、理論の3つの視点から調査、設計、プロトタイプ等の研究活動を実施し、基礎的な整備を行った。平成17年度は、平成16年度の活動を踏まえ、経験や身体を重要視してデザインを行う現象学的設計理論に基づいたユビキタスコンテンツを数多く制作していく。成果は、SIGGRAPH2005を始めとする国内外の学会等の場で発表する予定である。また、ユビキタスコンテンツを制作するためのツールキットの開発に取り組んでいく。コンテンツ制作と支援環境の開発をとおして、さらに理論に厚みをつけていく予定である。

2. 研究実施体制

コア設計・推進グループ

- ① 研究分担グループ長：稲蔭 正彦（慶應義塾大学環境情報学部、教授）
- ② 研究項目：ユビキタスコンテンツの詳細な定義、拡張可能なモジュール構造の策定、実証実験実施基本計画の策定

システム研究グループ

- ① 研究分担グループ長：脇田 玲（慶應義塾大学環境情報学部、専任講師）
- ② 研究項目：ツールキット開発の調査研究（OS, センサーネットワーク、アクチュエーターなど）、プロトタイプの開発、基本設計

コンテンツ研究グループ

- ① 研究分担グループ長：稲蔭 正彦（慶應義塾大学環境情報学部、教授）
- ② 研究項目：ツールキット用機能の選定、コンテンツ「OTOTONARI（おとなり）」やコンテンツ「SUIRIN」、ウェアラブルシンセシス・コンテンツ等のプロトタイプ

デザイン研究グループ

- ① 研究分担グループ長：奥出 直人（慶應義塾大学環境情報学部、教授）
- ② 研究項目：ユビキタスコンテンツにおける現象学的デザイン理論策定